ツクダオリジナル
東京・台東・元浅草3-1-3 〒111 03(843)1145

ELECTRONIC COMPUTER Othello®

INSTRUCTIONS
(取扱い説明書)

●表示装置：
盤面＝ＬＣＤ、手番＝ＬＥＤ、
スコア＝自動カウント、
●その他の装置：ＬＣＤコントラストノブ
● 機能：オート・マニュアル、スキルレベル、先手・後手の各選択●電源：単３×４本、専用アダプター使用可

Tsukuda

はじめに

コンピューターオセロは、内蔵されたマイクロコンピューターの記憶・比較・評価・選択・予知といったすぐれた機能によって、オセロに必要な基礎的な定石や手筋を覚えています。また、人間が打つ“次の一手”を見抜く能力も備えていますが、特に、ゲーム終盤、雌雄を決する重要な時期にさしかかると、最終手までの双方が打てる手を全部読み切ってしまう、「完全読み」という離れワザもやってのけます。

このように、人間の頭脳に匹敵する能力を持ち、めまぐるしく揺れ動くゲーム展開に的確に対応し、力の限りを尽して戦ってくれるコンピューターオセロは、きっとあなたの好敵手となることでしょう。

オセロのルール

1 まず盤の中央に黒石と白石を図１－１のように置き黒が先手で開始します。

※コンピューターオセロではスイッチを入れると自動的に表示されます。

2 必らず相手の石がはさめる所だけに石を置き、はさんだ石をひっくりかえして自分の石とします。図１－１でいえばA、B、C、Dの４ヶ所のうち、いずれか１ヶ所が黒の着手可能な場所です。

※コンピューターオセロでは自動的に石がひっくりかえります。

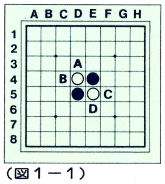
3 はさんだ石は何個であろうとも、またどの方向でも、全てひっくりかえすことができます（図１－２）

4 図１－３のように辺の攻防で黒がFと打ってもGの石をひっくりかえすことはできません。また隅の攻防で黒がHと打ってもIの石をひっくりかえすことはできません（隅は絶対にひっくりかえされることがないので、早いうちに隅をとれば戦いを有利に進めることができます）

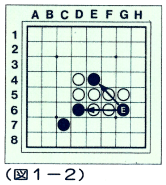
5 はさめる所がある限り、パスはできず、必らず打たなければなりません。

6 片方が打てる所がなくなったときは、打てるところができるまでパスとなり、その間は相手が連続して打ちます。

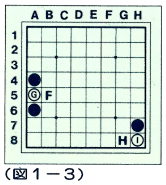
7 盤面が全部埋まるか、黒白ともに相手の石をはさめなくなったときゲーム終了となり、石の数の多い方が勝ちとなります。



（図１－１）



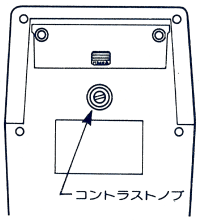
（図１－２）



（図１－３）

コントラストの調整

石が置かれていない場所にうっすらと石がみえたり、逆に石のコントラストがうすいような場合は、本体裏面にあるコントラストノブを右、または左に回し、一番みやすい状態に調整してください。



（図５）

ご注意

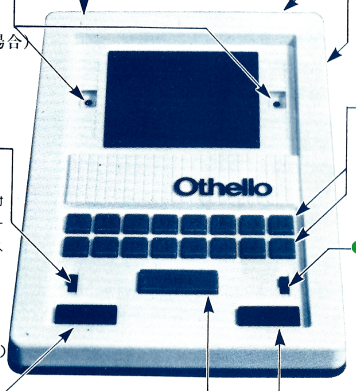
コンピューターオセロをいつまでもご愛用していただくため、次の点にご注意ください。

①ＡＣアダプターは、専用のもの以外は使用しないでください。
②電池をご使用の場合はＡＣアダプターをはずしておいてください。
③長期間ご使用にならない場合は、乾電池をはずしておいてください。
④急激な温度の変化、高温、低温、直射日光、湿気、ほこりなどは避けてください。
⑤強いショックを与えないでください。特に盤面部分は押しつけたり、たたいたりしないでください。
⑥スイッチ、キー、ノブは乱暴にあつかわないでください。
⑦絶対に分解しないでください。
⑧盤面部分やキャビネットのよごれは、中性洗剤をやわらかい布にひたして、かるくふいてください。シンナー、ベンジン、化学ぞうきんなどは、表面をいためますので絶対にご使用にならないでください。

オセロ石差早見表

	少ない方の石数	石差	少ない方の石数	石差	少ない方の石数	石差	少ない方の石数	石差	少ない方の石数	石差
石差表	0	64	6	52	13	38	20	24	27	10
			7	50	14	36	21	22	28	8
	1	62	8	48	15	34	22	20	29	6
	2	60	9	46	16	32	23	18	30	4
	3	58	10	44	17	30	24	16	31	2
	4	56	11	42	18	28	25	14		
	5	54	12	40	19	26	26	12	32	引分

各部の名称



（図２）

● 手番表示ランプ
石を打つ番を表示するランプ
（ＡＵＴＯの場合）
右点灯→人の番
左点灯→コンピューターの番
（ＭＡＮＵＡＬの場合）
右点灯→黒石の番
左点灯→白石の番

（上部側面）
● ＡＣアダプタージャック
専用アダプターを使用すれば、家庭用電源（100Ｖ）に接続できる。

（本体裏面）電池ボックス
一単３乾電池４本使用

（本体裏面）
● ＬＣＤ（液晶）コントラストノブ
盤面が濃すぎたり、逆にうすかったりしたとき、見やすいように調整する。

● コーディネイトキー
石を置く場所を選ぶキー
● アルファベットのキーを押してから数字のキーを押す。

● スキル切り替えスイッチ
コンピューターとの対戦の場合、コンピューターの強さを決めるスイッチ
３→上級
２→中級
１→初級

● パワー兼オート・マニュアル切り替えスイッチ
ＡＵＴＯ（オート）→コンピューターとの対戦
ＭＡＮＵＡＬ（マニュアル）→人間どうしの対戦

● パスキー
● コンピューターとの対戦で、コンピューターに先手を打たせる場合に押す。
● ゲーム途中で手詰りで打てなくなったときに押すと手番が相手に替る。

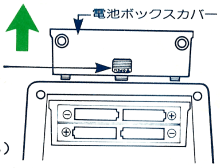
● セットキー
石を置く場所を決めるキー
● コーディネイトキーで選んだ場所に変更がなければこのキーを押す。

● スコアキー
ゲーム終了のときに押すキー
● 石がカウントしながら整然と並び、勝敗が一目で判別できる。

乾電池の入れ方

単３乾電池を４本使用します。
本体裏面にある電池ボックスのカバーをはずし、⊕、⊖をまちがえないように入れてください。（図３）

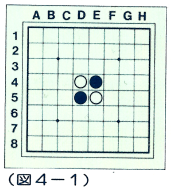
※電源は、乾電池以外に、「オセロ専用ＡＣアダプター」（別売）を接続すれば家庭用電源（100Ｖ）からもとれます。



（図３）

Ａコンピューターと対戦する場合。

①パワースイッチをＯＦＦからＡＵＴＯ（オート）に入れてください。
- スイッチを入れると盤面中央部にパターンが出ます。（図４－１）
- スイッチを入れてもパターンが出ない場合は、乾電池が正しく入っているかどうか確めてください。

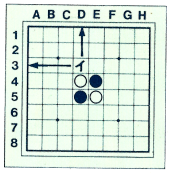


（図４－１）

②ＳＫＩＬＬ（スキル）スイッチでレベルを決めてください。
- スキルスイッチはコンピューター側の強さを決めるスイッチで、日本オセロ連盟より次のように認定されています。

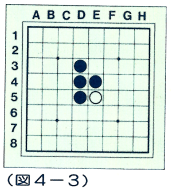
（SKILL）	（認定）	
３	３級	（上級者用）
２	４〃	（中級者用）
１	５〃	（初級者用）

（注）スキルレベルの変更
- レベルは先手、後手の関係なく、人が２手目を打つ前であれば変更できます。
- ゲーム途中、スキルスイッチを動かしても、最初にセットしたスキルのままで進行します。



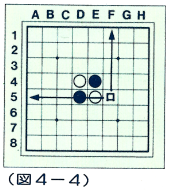
（図４－２）

③先手、後手を選んでください。
- 人が先手の場合は、直ちに打ちはじめてください。（打ち方は④をみてください）
- 人が後手の場合は、ＰＡＳＳ（パス）キーを押してください。コンピューターが第１手を打ち終り、右側の手番表示ランプが点灯したら、続いて打ってください。



（図４－３）

先手は黒石、後手は白石で、盤面での表示は右図のようになります。　黒石＝●　白石＝○



（図４－４）

④コーディネイトキーで石を置く位置を選んでください。
- 図４－２でいえば、黒がイの位置に打ちたいときは先ずイの真上のアルファベットを見ます。次に左横の数字を見ます。この場合はアルファベットがＤ、数字が３ですので、キーはＤを押し、続いて３と押します。
- コーディネイトキーを押すと指定された位置に石が現れ、点滅をはじめます。

遊　び　方

⑤ＳＥＴ（セット）キーで石を置く位置を決めてください。

●コーディネイトキーで選んだ位置に変更がなければＳＥＴキーを押してください。点滅が終りはさまれた石が自分の色に変ります。(図４－３)

(注)位置の変更と操作ミスの訂正

●コーディネイトキーで選んだ位置は、石が点滅中であれば変更できます。(ＳＥＴキーを押したあとでは変更できません)

例えば、図４－２でイの位置に置いた石を、図４－４のように、ロの位置に変更したい場合はコーディネイトキーをＦ・５と押しなおします。これでイの石が消え、ロの石が点滅します。

●次のような場合は石が現れませんのでキーを正しく押しなおしてください。

・相手の石がはさめない位置を選んでしまったとき。

・アルファベットのキーを押す前に、数字のキーを押したとき。

・１つのキーを押している状態でほかのキーを押したとき。

・２つのキーを同時に押したとき。

⑥ゲーム途中、手詰りになって、どこにも打つ場所がなくなった場合はＰＡＳＳ（パス）キーを押してください。

●ＰＡＳＳキーを押すと手番表示ランプがコンピューター側（左）に点灯し、コンピューターが打ってきます。

●打つ場所があるのにＰＡＳＳキーを押しても手番はかわりません。(ミス音がでます)

(注)コンピューターがパスしてくる場合。

コンピューター側が手詰りになると手番表示が数回点滅したのち、人間側に表示が移ります。

⑦ゲームが終了したらＳＣＯＲＥ（スコア）キーを押してください。

●ゲーム途中で片方が全滅したり、双方が打てなくなった場合も、その時点でゲーム終了となります。

●人間側が最後の石を打つ場合、いったんコンピューター側の手番表示ランプが点滅してから人間側の方に表示が移りますので、そのあとでＳＣＯＲＥキーを押してください。

●ＳＣＯＲＥキーを押すと終局図がいったん消え、コンピューター側の石が最上段左のマス(Ａ・１)から、人間側の石が最下段右のマス(Ｈ・８)から、同時に一つづつ現れカウントをはじめます。

●カウントが終ると勝った方の手番表示ランプが点灯し、引き分けの場合は両方点灯します。

●人間が勝ったときと、引き分けのときにはファンファーレ（ヘンデル作曲「勇者は還りぬ」）が鳴り、人間が負けるとルーズ音が鳴ります。

⑧再びゲームをはじめる場合はパワースイッチをいったんＯＦＦにし、あらためてＡＵＴＯにセットしてください。

完全読み

残り７手目になると、コンピューターが１分近く長考することがありますが、これはこの手から、最終手まで双方が打てる手を全部読み切ってしまう「完全読み」に入るからで、故障ではありません。打ってくるまでしばらくの間待ってください。

B 人間どうしで対戦する場合

❶パワースイッチをＯＦＦからＭＡＮＵＡＬにしてください。

(注)スキルスイッチは無効になります。

❷先手（黒石）後手（白石）を決めてください。

(注)手番の表示

手番表示ランプは先手が右側、後手が左側にそれぞれ表示されます。

❸先手の人からコーディネイトキーとＳＥＴキーを使って石を置いていってください。

●コーディネイトキー、ＳＥＴキー、ＰＡＳＳキーの使い方は「コンピューターと対戦する場合」の④⑤⑥の項を参照してください。

❹ゲームが終了したらＳＣＯＲＥキーを押してください。

●ＳＣＯＲＥキーを押すと、先手（黒）の石が下から、後手（白）の石が上からそれぞれカウントをはじめます。

●カウントが終ると、勝った方の手番表示ランプが点灯し、引き分けの場合は両方点灯します。

●先手、後手いずれの人が勝っても、また引き分けてもファンファーレが鳴ります。

❺再びゲームをはじめる場合はパワースイッチをいったんＯＦＦにしてから、あらためてＭＡＮＵＡＬにセットしてください。

※お願い

パワー兼オート、マニュアル切替えスイッチは正しく操作してください。

●ＡＵＴＯ(オート)からＭＡＮＵＡＬ(マニュアル)へ、またはその逆に切り替えるときは、必らずＯＦＦにしてからそれぞれにセットしてください。いっきに移動するとうまく切り替わらない場合があります。

●ＡＵＴＯまたはＭＡＮＵＡＬにセットしたとき、図４－１のように正しくパターンが出なかったり、その他異常動作があった場合は、いったんＯＦＦにしてからあらためてセットしなおしてください。

次のような場合は乾電池を新しいものと交換してください。

●コントラストノブを操作しても盤面表示が不鮮明な場合。

●スイッチを入れてもパターンが出なかったり、パターン以外に石が現れた場合。

●キーを押しても石が現れなかったり、音が出なかった場合。

●その他、ゲーム中に誤動作(石が消える、指定以外に出るなど)したり、異常音が出た場合。

電池を交換しても正常に作動しない場合は、電池が正しく入っているかどうか確かめてください。